

# GEDUNG KESENIAN PAPUA SEBAGAI PUSAT SENI DAN BUDAYA “ARSITEKTUR SIMBOLISME”

Disusun Oleh:

Vero Anggreni Lamia<sup>1)</sup>, Hendriek H. Karongkong<sup>2)</sup>

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi Manado

Email : [vlaanggreni@gmail.com](mailto:vlaanggreni@gmail.com)

## ABSTRAK

*Setiap manusia adalah seniman, disadari ataupun tidak karena manusia adalah suatu karya seni Tuhan Yang Maha Kuasa. Sehingga dapat dikatakan bahwa dimanapun manusia berada yang adalah makhluk Tuhan yang diciptakan penuh dengan seni akan selalu melakukan seni dengan cara-cara dan kebudayaannya masing-masing. Berkesenian adalah salah satu ekspresi proses kebudayaan manusia. kesenian adalah salah satu ciri utama suatu kebudayaan. Bagi manusia kesenian memiliki dua dimensi, yaitu dimensi budaya (pemerdekaan diri) dan dimensi fungsional (kegunaan, efisiensi, teknis dan komersil). Manusia ingin menikmati dan membagikan pengalaman estetis dalam kehidupannya, sehingga berkesenian menjadi penting dalam hidup.*

*Dari uraian tersebut diatas, Kota Jayapura membutuhkan wadah yang dibangun khusus untuk keperluan konvensi, pameran, dan kegiatan yang secara masal. Rencana pembangunan Gedung Kesenian Papua di Kabupaten Jayapura yang nantinya dirancang dengan dasar penerapan tema Arsitektur Simbolisme sebagai symbol/tanda keindahan merupakan kebutuhan objek rancangan sebagai pameran dan pertunjukan yang lingkupnya regional atau nasional maupun internasional. penerapan tema Arsitektur Simbolisme melalui kajian yang ada diharap dapat mengoptimalkan fungsi bangunan, memberikan kenyamanan serta meningkatkan kepariwisataan kota Jayapura.*

**Kata kunci : sim bolisme, seni, gedung kesenian, papua**

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Kota Jayapura merupakan ibukota provinsi Papua, Indonesia. Kota Jayapura terletak di teluk Jayapura merupakan pusat pemerintahan dengan berbagai jenis kegiatan social, politik, dan kebudayaan maupun pembangunan. Sebelum perang Dunia II, Kota Jayapura diduduki oleh Pemerintahan Belanda dengan sebutan Hollandia. Tepat 17 Maret 1910 Hollandia ditetapkan menjadi ibukota Nederland Nieuw Guinea. Setelan integrase dengan Indonesia, Hollandia diubah namanya menjadi Kota Baru, kemudian Soekarnoputra dan terakhir dinamakan Jayapura sampai sekarang. Nama Jayapura berarti "**Kota Kemenangan**", hal ini berdasarkan asal kata dalam bahasa Sansekerta yaitu *Jaya* = Kemenangan dan *Pura* = Kota. Secara geografis wilayah Kota Jayapura terletak di bagian utara Provinsi Papua pada koordinat 139°25'32.4" – 140°38'38.53" BT dan 3°45'7.28" - 2°19'21.82" LS.

Dari perkembangan kota yang mempengaruhi tatanan kehidupan masyarakatnya, potensi seniman muda lokal Jayapura sendiri masih merasa kesulitan mengapresiasi karya-karya mereka. Hal semacam inilah sebagai salah satu permasalahan kota Jayapura dalam menghargai seni budaya yang sebenarnya dirasa memiliki potensi serta mampu mengembangkan seni serta budaya. Potensi masyarakat jayapura sendiri memberikan warna baru pada kehidupan seni di Indonesia. Oleh karena itu diperlukan sebuah wadah berupa Gedung Kesenian di Jayapura yang mampu menampung seluruh kegiatan yang berkaitan dengan hasil karya seni di Jayapura. Sebuah tempat dimana memungkinkan bagi masyarakat untuk bisa mengenal lebih dekat tentang karya seni di Jayapura, dengan fasilitas penunjang yang menjadi daya tarik pengunjung. Dengan demikian masyarakat secara umum memiliki

---

1) Mahasiswa Jurusan Arsitektur UNSRAT

2) Dosen Pembimbing Arsitektur UNSRAT

kesempatan untuk mengenal, melihat, dan mempelajari seni rupa secara edukatif, efektif, dan rekreatif. Perencanaan bangunan Gedung Kesenian ini diharapkan dapat menjadi Landmark kota Jayapura.

## 2. Rumusan Masalah

Pentingnya pengetahuan akan sejarah bangsa sendiri teristimewa pengetahuan masyarakat Papua akan seni dan budaya tanah pusaka milik mereka sendiri. Pengetahuan ini yang nantinya akan dapat menjadi landasan pengetahuan turun-temurun putera-puteri daerah. Sehingga dapat menciptakan suatu wadah yang dapat memfasilitasinya. Dimana wadah tersebut tidak bersifat kaku melainkan menarik, baik secara arsitektural maupun dalam penyediaan fasilitas yang ada didalamnya.

## 3. Maksud dan Tujuan

### • Maksud

Merancang sebuah gedung kesenian yang mendidik, menarik dan tidak monoton. Dengan arsitektural yang menarik tanpa harus meyingkirkan kesan gedung yang penuh dengan informasi dan pengetahuan.

### • Tujuan

Memberi daya tarik tersendiri kepada masyarakat, serta menyediakan kebutuhan akan pengetahuan dan informasi secara lengkap.

## METODE PERANCANGAN

- Pendekatan perancangan Gedung Kesenian Papua sebagai Pusat Seni dan Budaya meliputi empat aspek perancangan, yaitu:
  1. Tipologi Objek
  2. Pendekatan Tematik
  3. Pendekatan Tapak dan Lingkungan
  4. Penataan Ruang Dalam Objek
- Proses berpikir yang digunakan yaitu jalur spiralistik yang penuh dengan lompatan dari satu masalah ke masalah yang lain, dari satu *forward* ke *feedback*, dari alur maju ke alur mundur, dan sebaliknya, secara terus-menerus dan berdasarkan pertimbangan pemikiran dan pengalaman perancang.
- Proses perancangan yang dipakai disini mengarah pada model desain generasi ke II yang dikembangkan oleh John Zeizel (1981), dimana proses desain merupakan suatu proses yang berulang-ulang terus menerus (*cyclical/spiral*). Model desain seperti ini dipilih sebagai proses perancangan karena model desain ini cenderung tidak membatasi permasalahan sehingga desain nantinya bisa optimal sesuai maksud dan tujuan perancangan.

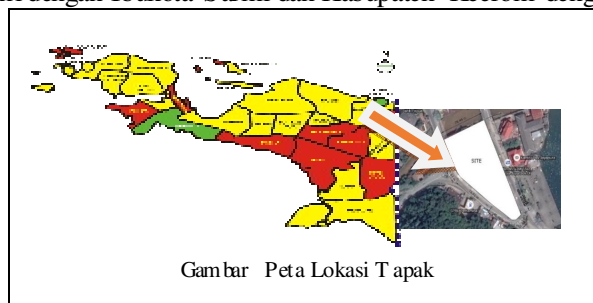
## KAJIAN PERANCANGAN

### 1. Deskripsi Objek

*Gedung kesenian sebagai Pusat Seni dan budaya di Jayapura* adalah Bangunan berukuran besar sebagai pusat/pokok tempat kegiatan yang menghasilkan sebuah hasil sebuah karya seni dari berbagai seniman atau pun kalangan masyarakat dengan memperhatikan adat-istiadat kebudayaan yang dimiliki daerah Papua dengan berbagai potensi sebagai wadah penelitian, penunjang ilmu pengetahuan, pendidikan, budidaya, pariwisata, dan rekreasi yang keindahannya mampu membuat orang merasa senang ketika melihat atau pun mendengarnya yang telah diturunkan dari suatu daerah paling timur Indonesia yaitu di kota Jayapura provinsi Papua.

### 2. Lokasi dan Tapak

Gedung Kesenian Papua di Jayapura lokasi perancangan objek terletak di Kota Jayapura yang adalah Ibu Kota Provinsi Papua. Kota Jayapura secara yuridis sudah dimekarkan sesuai Undang-undang No. 26 Tahun 2002 menjadi 3 (tiga) kabupaten, yaitu Kabupaten Jayapura dengan Ibukota Sentani, Kabupaten Sarmi dengan Ibukota Sarmi dan Kabupaten Keerom dengan Ibukota Arso.

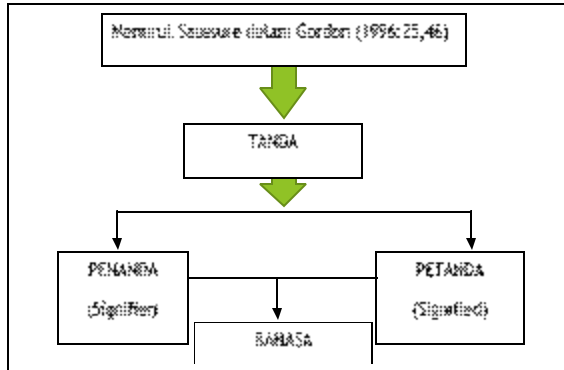


Gambar Peta Lokasi Tapak

## TEMA PERANCANGAN

### a. Tinjauan Terhadap ARSITEKTUR SIMBOLISME

Simbolisme/symbol merupakan salah satu juga pembahasan dari Semiotika dalam ilmu arsitektural yakni yang berarti ilmu tentang ‘tanda’, yang berasal dari kata yunani “semeion”/Tanda”/Simbol, karena secara sederhana semiotika sering di sebut sebagai “study of sign” (suatu penkajian tanda-tanda), yang oleh Scholes di jelaskan sebagai studi atas kode-kode, yaitu system apapun yang memungkinkan seseorang memandang identitas-identitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sesuatu yang bermakna. Semiotika signifikasi mengkaji bahasa sebagai system tanda. Menurut Saussure dalam Gordon (1990:25, 46) semiotika signifikasi pada intinya merupakan konvensi antara dua bagian tanda yaitu penanda (signifier) dan petanda (signified) seperti pada skema di bawah ini:



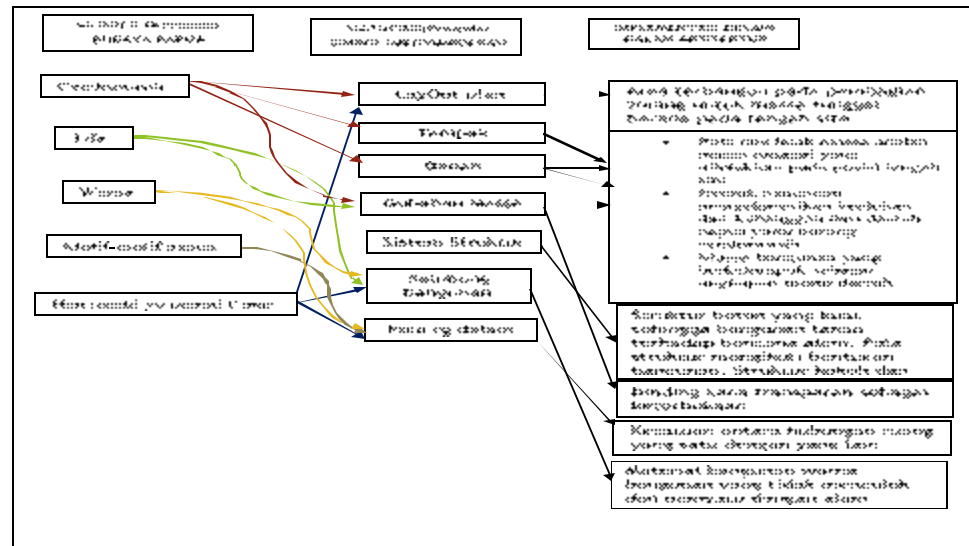
### b. Studi pendalaman tematik

Bentuk arsitektur merupakan perpaduan antara masa dan ruang. Untuk menciptakan suatu kawasan yang berkonsep “Arsitektur Simbolisme”, maka harus memperhatikan elemen-elemen penunjang konsep baik bentuk bangunan, elemen ruang dalam maupun elemen ruang luar. Bentuk dan ruang kawasan menggunakan konsep “Arsitektur Simbolisme” bisa didapatkan lambang khas papua, filosofi daerah dan budaya-budaya yang dimiliki dari daerah papua, yaitu:

- Burung Cendrawasih burung surga (bird of paradise) yang merupakan surga yang telah menjadi ikon Papua, menjadi lambang masyarakat papua. Implikasinya pada tampak dan gubahan bangunan yang merupakan kesatuan bentuk bangunan Gedung Kesenian yang mengartikan kepemimpinan, keelokan dan kebanggan yang dimiliki daerah papua.
- Jenis burung yang satu ini mempunyai warna bulu yang cerah dan kontras: merah, coklat, kuning, sisi bawah paruh berwarna hijau, dan bulu panjang ekor berwarna putih. Implikasinya pada warna bangunan:
  - ✓ Merah : Melambangkan kemenangan dan kepemimpinan
  - ✓ Cokelat : Melambangkan kedamaian
  - ✓ Kuning : Melambangkan kerjasama
  - ✓ Hijau : Melambangkan pengharapan
  - ✓ Putih : Melambangkan kesederhanaan dan persatuan
- Sebagian besar masyarakat asli papua dari awalnya menganut kepercayaan agama Kristen. Sehingga lahirnya motto yang berbunyi HEN TECAHI YO ONOMI T'MAR “Satu hati dengan keterbukaan membangun kota untuk kemuliaan Tuhan”. Implikasinya dalam bangunan terdapat pada layout plan dan sistem sirkulasi dapat menjangkau semua fasilitas sebagai masa utama.
- Tifa yang merupakan salah satu budaya papua sebagai alat musik khas yang memberikan kesan kokoh dan kuat dalam mengeluarkan bunyi begitu merdu. Implikasinya dalam bangunan terdapat dalam elemen ruang luar yang menampilkan elemen estetika yang membatuh keindahan dan tanda daerah.
- Motif-motif khas papua yang memberikan kesan bagi masyarakat papua yang mengutamakan saling bergotong membangun papua. Implikasinya dalam bangunan terdapat pada konsep selubung. Dalam perancangan objek yang ada, penerapan simbol terhadap penjelasan tipologi bangunan yang ada dan sebagai wujud analogi terhadap bentuk objek. Simbol yang ada berupa simbol-simbol budaya

yang didasarkan pada pendekatan terhadap arti dan makna simbol itu sendiri. Beberapa konsep-konsep nantinya dijadikan sebagai dasar pemikiran dalam perencanaan bentuk dan ruang arsitektur dan dalam hal adalah Gedung Kesenian Papua sebagai Pusat Seni dan Budaya.

Tabel 3.1 Pendalaman Tematik simbol/tanda dalam Semiotika



## ANALISIS PERANCANGAN

1. Analisis Program Dasar Fungsional : Program Kebutuhan Ruang, Fasilitas dan Besaran Ruang  
Program Kebutuhan Ruang, Fasilitas dan Besaran Ruang yang terdiri dari beberapa jenis pengguna gedung.

### 🌟 Pengelola

- Rg. Kepala Gedung
- Rg. Kepala Bagian
- Rg. Pegawai
- Rg. Rapat
- Loading Dock
- Rg. Penerimaan
- Pos Keamanan
- Generator
- ME

### 🌟 Pengunjung

- Lobby
- Locket Tiket
- Rg Informasi
- Galeri
- Auditorium
- Aula gladiak
- Rg kelas
- Amphitheater
- Toko Souvenir
- Cafeteria
- Parkir

2. Analisis Tapak : Tinjauan Kapabilitas Tapak dapat dilihat pada perhitungan berikut :  
Diketahui:

Diketahui :

Floor Area Ratio (FAR)	=	300%
Building Coverage Ratio (BCR)	=	75%
Luas Sempadan	=	2563 m <sup>2</sup>
Total Luas SITE (TLS)	=	10.177 m <sup>2</sup>

- a. Penentuan TLS efektif

$$\begin{aligned} \text{Total Luas SITE Efektif} &= \text{TLS} - \text{TLS Sempadan} \\ &= 10.177 \text{ m}^2 - 2563 \text{ m}^2 \\ &= 7614 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

- b. Penentuan LLD

$$\begin{aligned} \text{BCR 75\% (0,75)} &= \text{BCR} \times \text{TLS} \\ &= 75\% \times 7614 \text{ m}^2 \\ &= 5710 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

c. Penentuan TLL

$$\begin{aligned} \text{FAR} \quad 300\% (3) &= \text{FAR} \times \text{TLS efektif} \\ &= 300\% \times 7614 \text{ m}^2 \\ &= \mathbf{22842 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

Total Jumlah Lantai : FAR : BCR

$$= 22842 : 5710$$

Jumlah lantai **maksimum 4 Lantai**

d. Penentuan Ruang Luar

KDH = 10%

Luasan ruang hijau menurut KDH

$$\begin{aligned} &= 10\% \times \text{TLSe} \\ &= 10\% \times 7614 \text{ m}^2 \\ &= \mathbf{761.4 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

15% Untuk Area Parkir

$$\begin{aligned} &= 15\% \times 7614 \text{ m}^2 \\ &= \mathbf{1142.1 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

3. Site merupakan lahan kosong yang terdapat di pusat kota Jayapura sehingga menjadikan site mudah untuk di jangkau dari segala penjuru arah, mengingat karena di beberapa sisi site berbatasan langsung dengan jalan raya serta berdekatan dengan fasilitas yang menjadi ruang publik kota.
4. Analisa Topografi : Kondisi Site Kontur Site yang Relatif datar memungkinkan penggunaan lahan secara Optimal, Mempengaruhi pergerakan Hidrologi yakni aliran air pada site mengalir secara normal yaitu dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah.

## KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

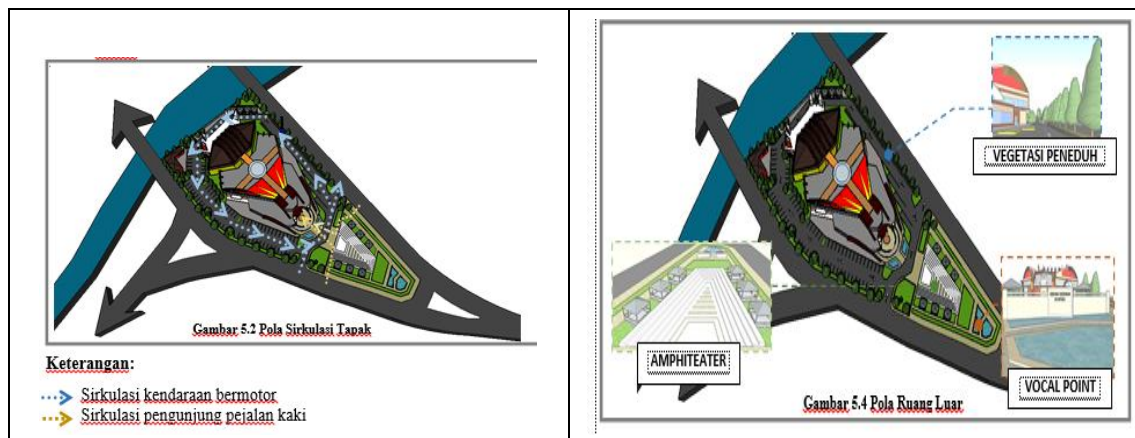
### 1. Konsep Aplikasi Tematik

Dalam perancangan Gedung Kesenian dengan tema *Arsitektur Simbolisme* digunakan pada aspek - aspek sebagai berikut :

1. Pola Sirkulasi
2. Gubahan Bentuk dan Tata Masa
3. Ruang Luar

### 2. Konsep Perancangan Perletakan *Entrance* dan Sirkulasi tapak

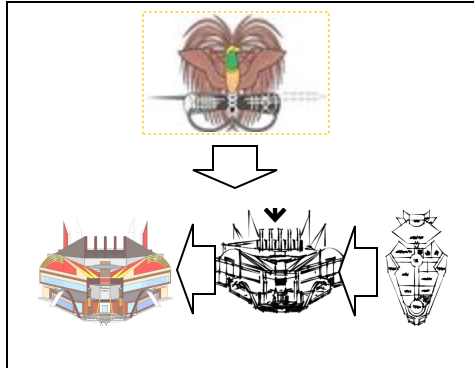
Konsep perletakan sirkulasi didalam tapak dibagi menjadi 3, yaitu sirkulasi pengguna (dengan kendaraan), pejalan kaki dan juga kendaraan servis. Pembagian ini dilakukan agar tidak terjadi penggabungan antara pengguna yang memiliki fungsi berbeda. Perletakan *entrance* terbagi atas entrance kendaraan dan pejalan kaki dipisahkan. Masing-masing hanya memiliki satu *entrance*. Keluar dan masuk kendaraan tidak dipisahkan. Begitu juga dengan pejalan kaki. Berikut ini adalah analisa pengaturan sirkulasi pada tapak dan penataan ruang luar.



### 3. Konsep Gubahan Bentuk dan Masa dari Perancangan Gedung Kesenian

#### Konsep Gubahan Bentuk :

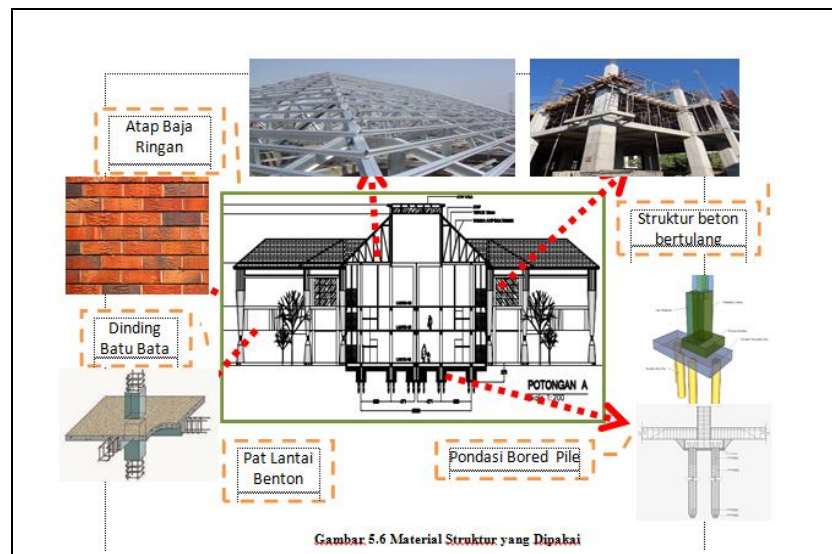
Gubahan bentuk bangunan merupakan gubahan dari cendrawasih. Tanah Papua memang laksana surga kecil yang jatuh ke bumi. Salah satunya adalah cenderawasih, burung surga (bird of paradise). Burung yang memiliki bulu-bulu sangat indah layaknya bidadari turun dari surga ini telah menjadi ikon Papua, menjadi lambang kebanggaan masyarakat papua. Mengagumi cenderawasih sama halnya menyanjung nama Papua. Sebab burung ini memang hanya terdapat di Indonesia Timur dan terbanyak di Papua, selain Papua Nugini, dan Australia timur.



### 4. Konsep Struktur dan Utilitas

#### ▪ Struktur

Konsep struktur bangunan merupakan bagian penting dalam perancangan Gedung Kesenian Papua. Hal ini disebabkan karena penggunaan struktur diharapkan sesuai dengan tema perancangan yaitu *Arsitektur Symbolisme*. Dimana penggunaan bahan haruslah dapat menjadi penunjang. Seperti dapat digunakan dalam waktu yang cukup lama dan tidak memberi efek negatif yang cukup berat. Memiliki bentuk fleksibel agar dapat menyesuaikan dengan alam sekitar.



Gambar 5.6 Material Struktur yang Dipakai

#### ▪ Utilitas

Teknologi inovatif juga dapat disematkan pada sistem utilitas, terkait konsep *arsitektur simbolisme*. Sehingga nantinya berdampak pada penggunaan fasilitas secara optimal dan juga ramah lingkungan dengan mengurangi penggunaan energy berlebihan. Sebagaimana menggambarkan penggunaan



teknologi untuk menunjang sistem utilitas misalnya pemanfaatan air kotor dalam hal ini air hujan untuk menjadi air bersih yang dapat digunakan kembali, yaitu dengan menggunakan *rain harvesting system* yang terpadu.

Penambahan vegetasi dan penyediaan bukaan-bukaan juga merupakan strategi penghawaan alami guna sebagai barrier untuk memfilter udara yang nantinya akan masuk kedalam bangunan.



## 5. Konsep Luar Ruang

Penggunaan elemen ruang luar tidak hanya memberikan keindahan namun juga merupakan barrier terhadap bangunan, baik itu dari terpaan angin maupun kebisingan dan polusi. Adapun elemen ruang luar yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut :

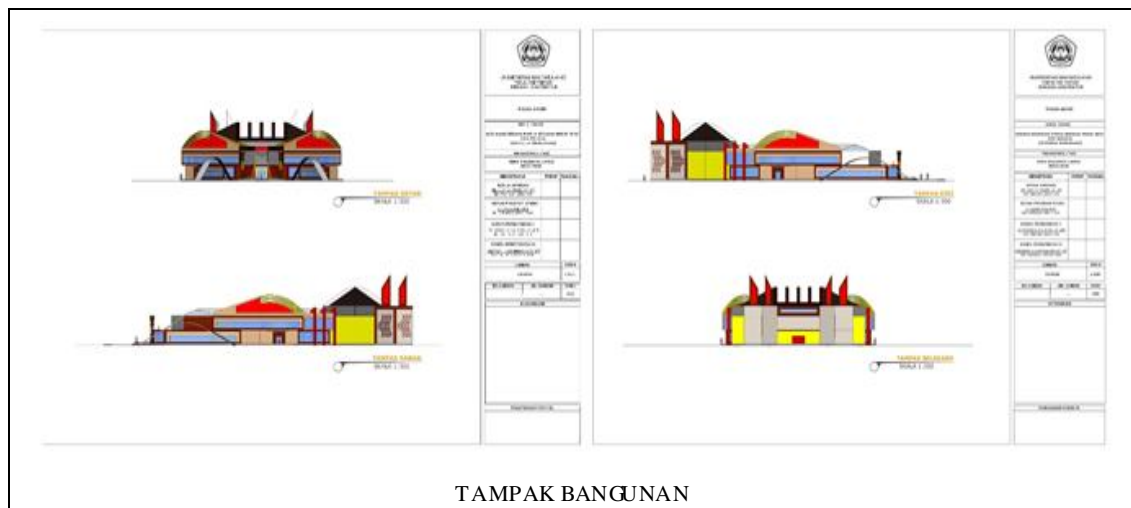
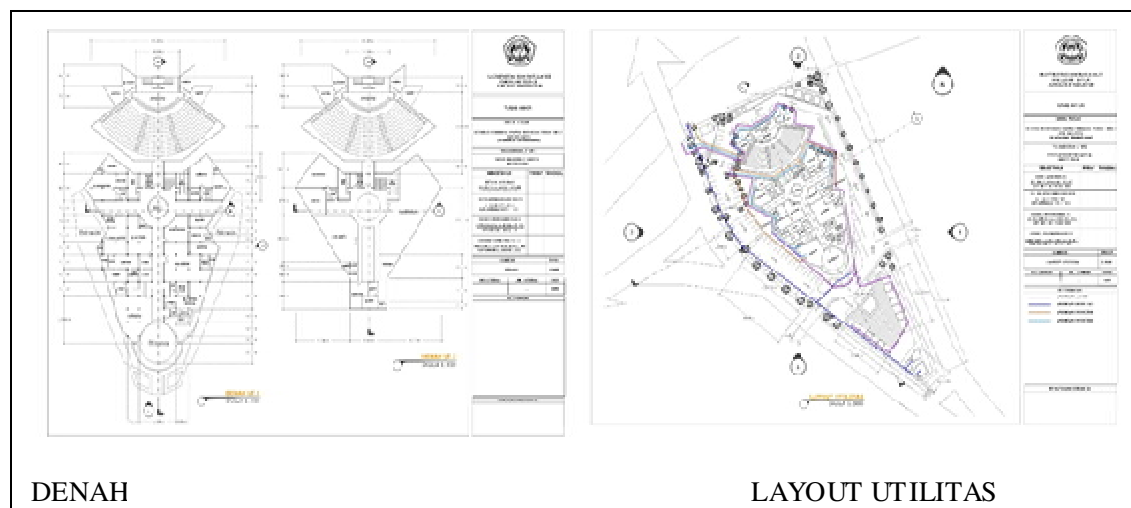
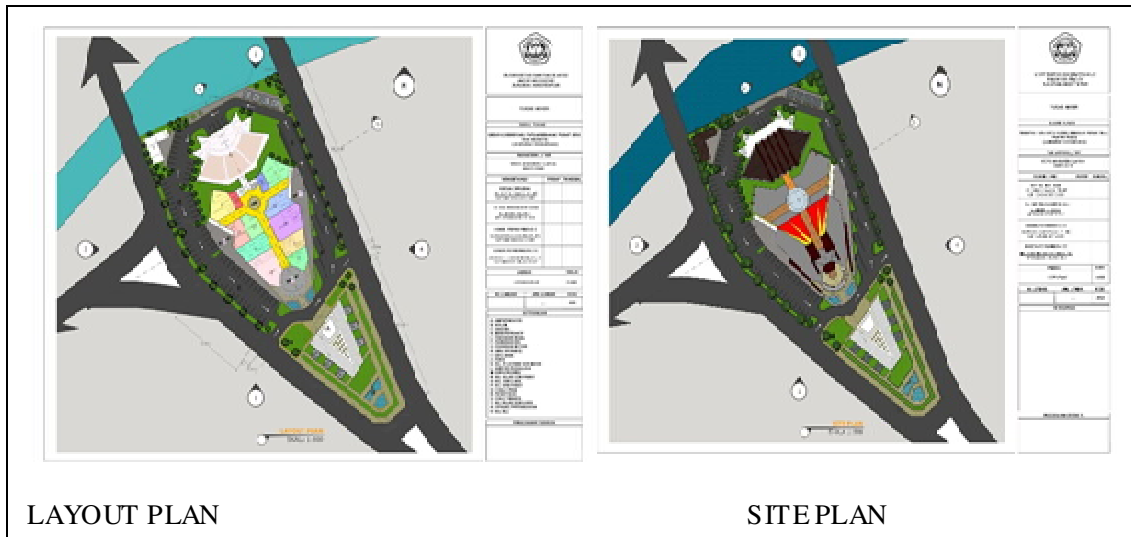
Pohon	Rumput	Vocal Point	Amphiteater
			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan pohon sebagai peneduh yang juga berfungsi sebagai barrier.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan rumput guna menutupi tanah agar air hujan mudah meresap dan tidak terjadi genangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan Vocal point sebagai penanda yang dapat menambah daya tarik terhadap objek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan Amphiteater sebagai ruang luar</li> </ul>

Adapun Ruang Luar dan Ragam penerapan Elemennya dapat dilihat pada gambar berikut :



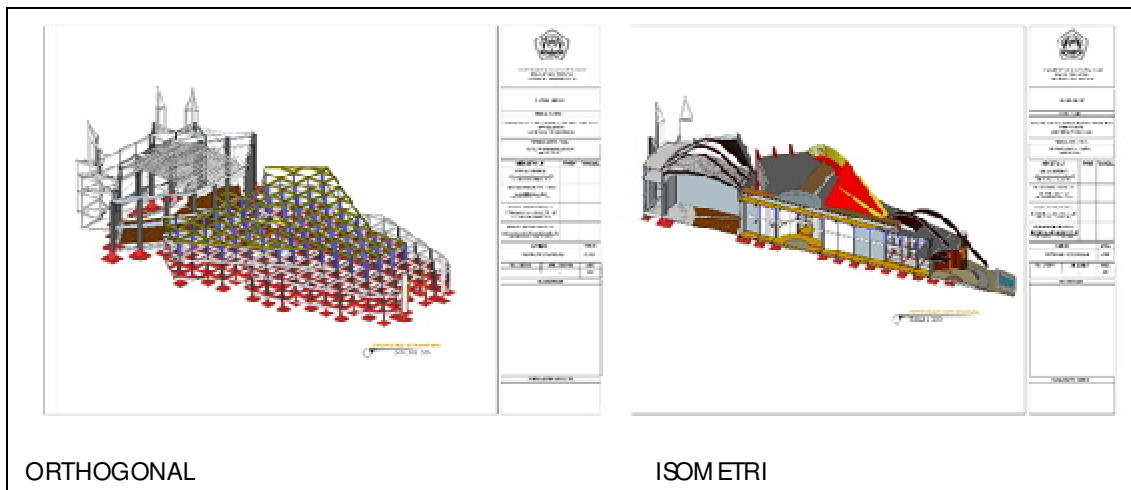
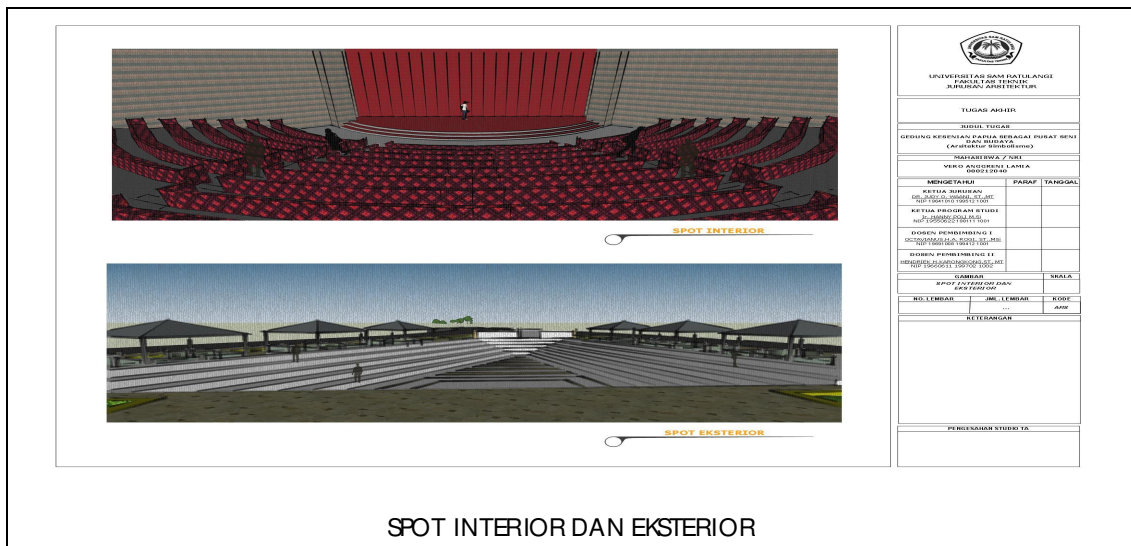
## HASIL PERANCANGAN

Hasil perancangan dari kajian konsep perancangan baik secara struktural maupun arsitektural dapat dilihat pada gambar di bawah ini :









## PENUTUP

### Kesimpulan

Dari hasil perancangan di atas maka disimpulkan bahwa dengan adanya Perancangan Gedung Kesenian Papua sebagai Pusat Seni dan budaya dengan tema Arsitektur Simbolisme ini menghasilkan suatu rancangan yang ini tidak hanya merupakan representasi dari sebuah tempat menciptakan seni, tetapi juga dengan konsep arsitektur simbolisme dan menjadi gambaran tentang kebudayaan yang ada di Papua. Gedung Kesenian Papua sebagai Pusat Seni dan Budaya di Jayapura ini dapat menjadi *icon* kota yang tak hanya sebagai sarana pertunjukan dan edukasi, tetapi juga dapat mengembalikan kesadaran orang Papua terhadap jati diri mereka sendiri dan mencintai seni dengan kebudayaan yang ada di miliki selama ini.

### Saran

Pengembangan perancangan objek ini tidak berhenti ketika kita telah berhasil memadukan konsep fungsi sebuah objek museum dengan konsep teoritis arsitektur. Fenomena yang terjadi pada dunia modern saat ini telah membawa perkembangan yang sangat maju dalam dunia rancang bangun dan masih banyak konteks pengembangan yang belum sempat ditelaah oleh karena kekurangan penulis serta batasan cakupan konteks judul rancangan. Dan apabila pengembangan perancangan ini

dilakukan dengan baik maka akan menghasilkan suatu karya arsitektur yang tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki nilai tersendiri dimata publik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Burris Meyer, Harold & Cole, Edward C. 1964. **Theatres & Auditorium**. New York: Reinhold
- Budhy Raharjo, J. 1986. **Materi Pelajaran Seni Teater**. Bandung: CV Yrama
- \_\_\_\_\_, **Buku Putih Sanitasi Kota Jayapura Tahun 2012**.
- \_\_\_\_\_, Edisi III, **Kamus Besar Bahasa Indonesia**, 2005, Balai Pustaka, Jakarta.
- \_\_\_\_\_, **Penetapan Kawasan Strategis, Perda Kota Jayapura No 14 Tahun 2012 (Lembaran Daerah Kota Jayapura Tahun 2013 Nomor 24 Seri E Nomor 01; Tambahan Lembaran Daerah Nomor 278)**. BAPPEDA Pemerintah Kota Jayapura Tahun 2012.
- Ching, Francis D. K. 1991. **Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya**. Erlangga. Jakarta.
- Edy Sedyawati. 1981. **Pertumbuhan Seni Pertunjukan**. Jakarta: Sinar Harapan.
- Eko Budihardjo, Andi Yogyakarta, 1997. **Arsitek dan Arsitektur Indonesia**.
- Geoffrey Broadbent dan Charlse Jencks., 1980. **"Simbol dan Arsitektur"**. Djambatan.
- Jakob Sumardjo. 2000. **Filsafat Seni**. Bandung: ITB
- James C Snyder dan Anthony J Catanese ,1991. **"Pengantar Arsitektur"**.,Erlangga
- Jenks Charles, Burnt Richard, Broadbent Geoffrey, 1980, **Sign, symbol and architecture**, john wiley & Sons, New York
- Lawson,Fred. 1981. **Convention and Exhibition Facilities**. The Architectural Press Ltd, London
- Napsirudin dkk. 1992. **Pelajaran Pendidikan Seni**. Jakarta: Yudistira
- Neufert. E, 1994. **Data Arsitek, Jilid 1**. Erlangga. Jakarta.
- Soedarsono R. M. 1998. **Seni Pertunjukan Indonesia Di Era Globalisasi** .Jakarta.
- Surasetja R. Irawan. 2007. **Bahan Ajar Pengantar Arsitektur: Fungsi, Ruang, Bentuk, dan Ekspresi Dalam Arsitektur**. Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan – FPTK – UPI.
- Wawan Cahyono. 2004. **Perencanaan dan perancangan Interior Gedung Pertunjukkan pada Pusat Kesenian Jawa Tengah di Surakarta**: Konsep T.A. Surakarta: UNS.